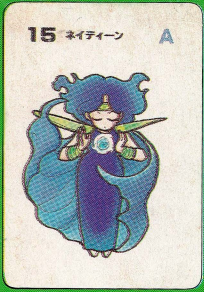

ファンタジーカードゲーム
モンスターメーカー4
4つの神秘（エレメント）
ゲームデザイン 鈴木 猛
イラスト 九月姫



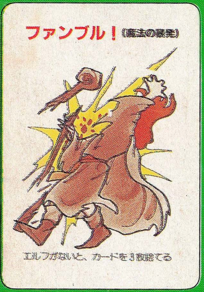
僕らの住んでるこの世界は
地風火水の4つの元素から
できている



その4つの力の象徴ともいえる秘宝
『4つの神秘』
これを手に入れれば
魔法を極めることができるんだ



ガンダウルフ、ルフィーア、ゼルダ
おなじみのキャラたちに
46人の妖精さんたちもくわわって
モンスターメーカーの世界は
上を下への大騒動!!



さぁ、君は無事
4つの神秘を手に入れることが
できるだろうか？

カード100枚
(予備2枚)

2000 GOLD

発売元翔企画
東京都千代田区神田神保町2—10
TEL (03)237—9498

1

モンスターメーカー4

4つの神秘(エレメント)

説明書

1．どんなゲームか

これは、エレメンタル・トレジャーと呼ばれる秘宝をめぐる魔法使いどうしの戦いです！

魔法使いたちはそれぞれの召喚の術を使って、モンスターを呼び、相手の秘宝を狙います。何故なら、地（E）風（A）火（F）水（W）の４つのエレメントの秘宝が集まれば莫大な富が約束されるのですから！

ファントム、ナイトメア、サキュバス…、深淵たる闇から来る怪物をうまく操って、あなたは無事４つの秘宝を手に入れることができるのでしょうか。魔法使いたちの持つエレメンタルが勝敗の分かれ目です！

２人から６人まででで遊べます。

2．カードの種類

・エレメンタルトレジャーカード：12枚
・キャラクターカード：26枚
・アタックカード：46枚
・特殊カード：14枚
・予備：２枚
総カード数：100枚

3．プレイの仕方

（準備）

４人以下でプレイする場合は８枚、それ以上でプレイする場合はエレメンタルトレジャーカードを12枚使います（４人以下でプレイする場合は、４００ＧＯＬＤのカードを４枚抜いて下さい）。

まずエレメンタルトレジャーカードのうち、好きなカードをそれぞれ１枚ずつ引きます（２人でプレイする場合は、同じ種類のカードを２枚引きます）。

そのカードを表にして自分の前に置き、残りは他のカードとまぜ、よくきってから裏のまま５枚ずつ配り、手札とします。

この時、手札の中にエレメンタルトレジャーカードがあれば、自分の前に表にして出して下さい。ただし、４種類のエレメンタルトレジャーカードが揃ってしまっている場合は、もう１度配りなおして下さい。

残ったカードは裏返しのままひとまとめにして、山札とします。

ダイスかじゃんけんで１番にプレイする人を決めます。後は、右回りに順番が回っていきます。

（手番）

自分の番がきたら、まず山札からカードを１枚引きます。

引いたカードが、エレメンタルトレジャーカードならすぐに表にして自分の前に置きます。地風火水の４種類が揃った場合は『エレメンタルトレジャー!!』と宣言して下さい。この状態のまま、次の自分の番まで４種類があればその人の勝ちです。

引いたカードが、ファンブルカードならすぐ表にして、手札カードを３枚捨てなければなりません。しかし、エルフのカードを持っていればそれを逃れることができます。代わりにエルフカードを１枚捨てて下さい。

引いたカードがそれ以外の場合、他の人のエレメンタルトレジャーカードを奪う試みができます。戦闘をして勝てば奪ったことになります。奪ったカードは自分の前に表にして置きます。

何もしたくなければ『パス』といって、順番を次に回すこともできますが、自分の手札の数が７枚より多ければ、その分だけ捨てなければなりません。

（戦闘）

戦闘をするには、まず、狙うエレメンタルトレジャーカードと同じエレメント（ＦとかＷとかの記号）を持つキャラクターカードと、アタックカードが必要です（これは攻撃側も防御側も共通のことです）。２つのエレメント（Ｆ＆Ａなど）を持つキャラクターはどちらのエレメントにも使えます。ＡＬＬとなっているものは、全てのエレメントに使えます。もし、防御側がこれらを持っていない場合は自動的に負けとなります。

キャラクターカードに書いてある数字がそのキャラクターが使うことのできる攻撃力の限界値です。この数が大きければ大きいほど強いことになります。

アタックカードに書いてある数字がそのモンスターの攻撃力です。読み方は、Ｄの左にある数字がダイスをふる数で、右にある数字がその合計に足す数を表わしています。『２Ｄ＋２』なら、ダイスを２個ふりその合計に２を足した数が攻撃力となります。

ただし、アタックカードの攻撃力がキャラクターカードの攻撃力限界値をこえることはありません。こえた場合はその分を切り捨てて下さい。こえなかった場合は、出た数がそのまま攻撃力になります。

例えば、攻撃力限界値９のキャラクター、ロリエーンが攻撃力２Ｄのモンスター、ファントムを使って攻撃した時ダイスを２つふって９以上が出ても、攻撃力は９にしかなりません。８以下だったら、その数が攻撃力となります。

まず攻撃側が、キャラクターカードを表、アタックカードを裏にして出します。それから、防御側も同じように出

3．プレイの仕方

（準備）

４人以下でプレイする場合は８枚、それ以上でプレイする場合はエレメンタルトレジャーカードを12枚使います（４人以下でプレイする場合は、４００ＧＯＬＤのカードを４枚抜いて下さい）。

まずエレメンタルトレジャーカードのうち、好きなカードをそれぞれ１枚ずつ引きます（２人でプレイする場合は、同じ種類のカードを２枚引きます）。

そのカードを表にして自分の前に置き、残りは他のカードとまぜ、よくきってから裏のまま５枚ずつ配り、手札とします。

この時、手札の中にエレメンタルトレジャーカードがあれば、自分の前に表にして出して下さい。ただし、４種類のエレメンタルトレジャーカードが揃ってしまっている場合は、もう１度配りなおして下さい。

残ったカードは裏返しのままひとまとめにして、山札とします。

ダイスかじゃんけんで１番にプレイする人を決めます。後は、右回りに順番が回っていきます。

（手番）

自分の番がきたら、まず山札からカードを１枚引きます。

引いたカードが、エレメンタルトレジャーカードならすぐに表にして自分の前に置きます。地風火水の４種類が揃った場合は『エレメンタルトレジャー!!』と宣言して下さい。この状態のまま、次の自分の番まで４種類があればその人の勝ちです。

引いたカードが、ファンブルカードならすぐ表にして、手札カードを３枚捨てなければなりません。しかし、エルフのカードを持っていればそれを逃れることができます。代わりにエルフカードを１枚捨てて下さい。

ば、自動的に勝ちとなります。ただし、相手のカードもクリティカル・ヒットなら、引き分けとなります。

（オールマイティ・アタック！）
戦闘の時、キャラクターカードと一緒に出せば、どのエレメンタルトレジャーカードでも攻撃することができます。

（チャーム）
戦闘の時、アタックカードの代わりに出せば、相手の出したキャラクターカードを奪うことができます。戦闘に勝ったわけではないのでトレジャーカードを奪うことは出来ません。
相手のアタックカードがクリティカルヒットならば、チャームは無効となります。

（プロテクション）
このカードは、戦闘解決後に出すことができます。
クリティカルヒット、チャーム、の効力をすべて打ち消します。

（リフレックスミラー）
このカードは、戦闘解決後に出すことができます。
クリティカルヒット、チャーム、の効力をすべて相手にはね返します。

5. ゲームの終了と勝ち方

カードの山札がなくなったら、それ以上は引くことができません。そうなったら、パスは出来なくなります。パスしかできないときは、代わりにカードを１枚捨てることになります。アクションカードがなくなったらその人は終りです。終った人のカードを奪うことは出来ません。
こうして全員終わったら、１プレイの終了です。
もちろん、エレメンタルトレジャーカードを４種類集め

て勝っても、それで１プレイ終了です。

１プレイが終わったら、持っているエレメンタルトレジャーカードの得点を合計します。同じ種類のカードを持っている人はその点に100点追加し、４種類集めた人はその点を２倍、すべてのカードを集めた人はその得点を４倍して下さい。
合計点数の１番大きい人が勝者となります。

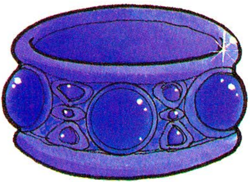
時間に余裕がある場合は、５回のプレイの合計点数で勝者を決めても面白いでしょう。

ゲームデザイン：鈴木 猛　世界館
イラスト：九月姫



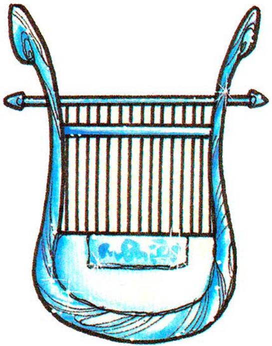

MONSTER
MAKER

サファイアのサークレット　A



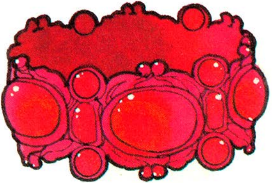
400GOLD

銀のたて琴　A



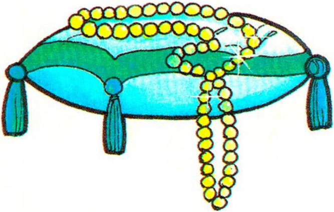
400GOLD

ルビーのサークレット　F



400GOLD

真珠のネックレス　W

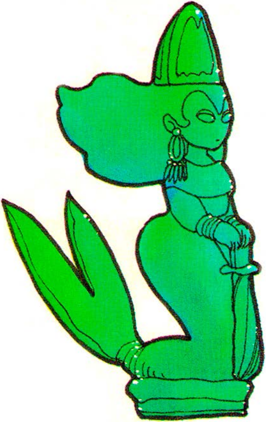


300GOLD

海女王の像

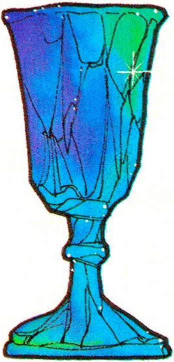
シークイーン

W



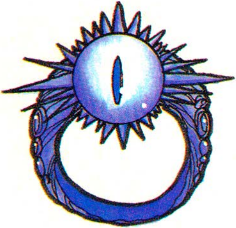
600GOLD

水晶の聖杯 W



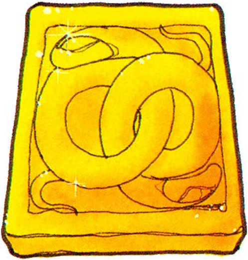
400GOLD

猫目石の指輪　A



500GOLD

古代の護符　　E



400GOLD

黄金の像　　E



600GOLD

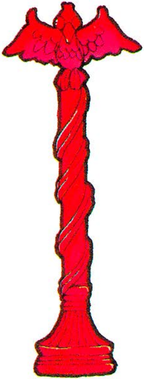
灼熱の宝珠　F



500GOLD

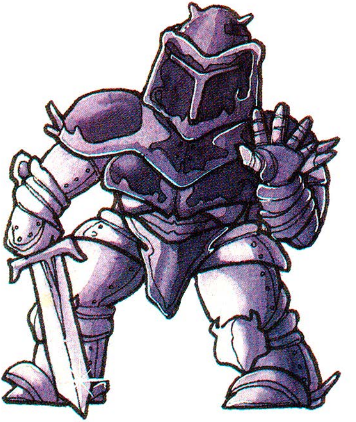
深紅の錫（しゃく）

F

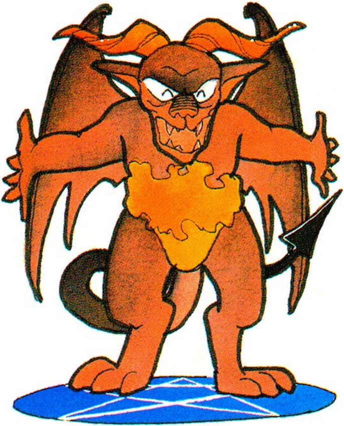


400GOLD

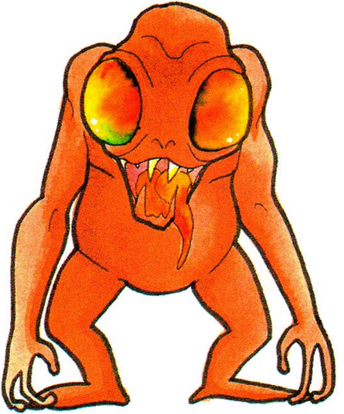
2D+2 アイアン・ゴーレム



3D+2 デーモン



3D マインド・イーター



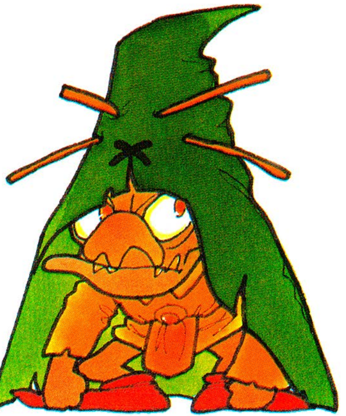
2D スピリット



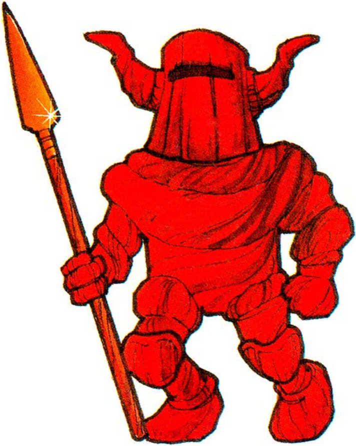
2D+2 サラマンダー



2D+2 スプリガン



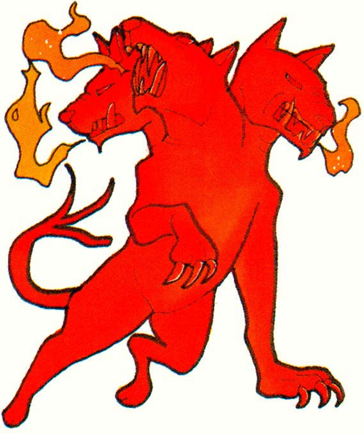
1D+2 ウッド・ウォリアー



1D+2 レプラコーン



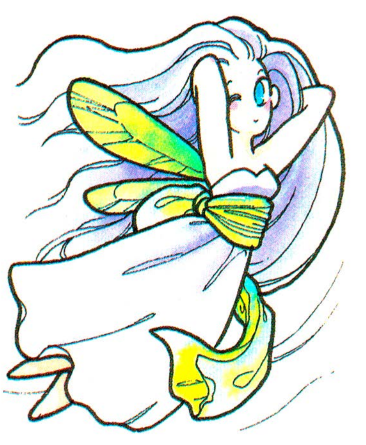
3D ケルベロス



2D+2 スペクター



2D シルフィード



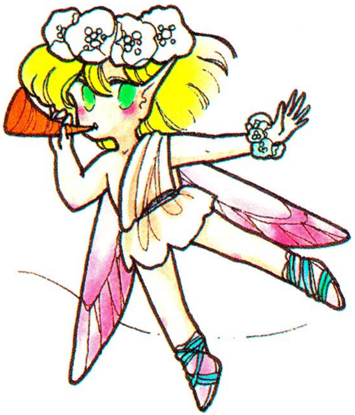
2D ウンディーネ



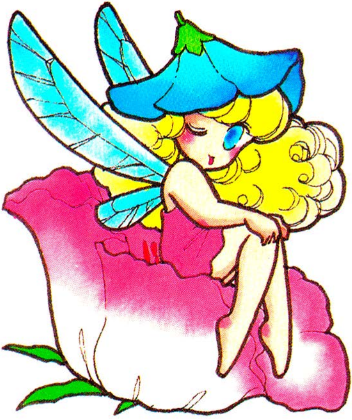
2D ノーム



1D+2 エアリエル



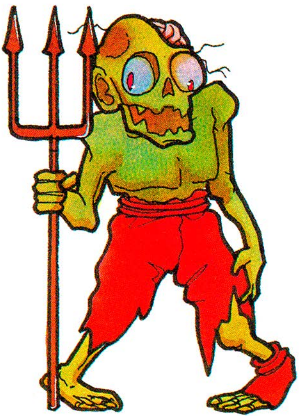
1D スプライト



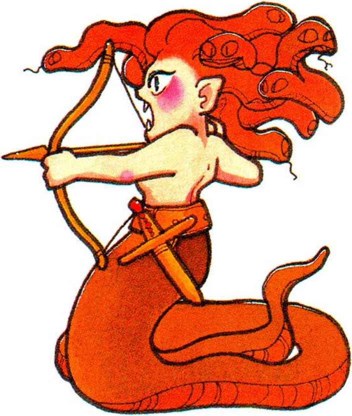
3D サイクロプス



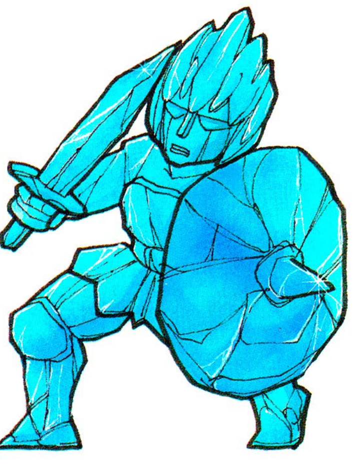
1D+2 ゾンビ



3D ゴルゴン



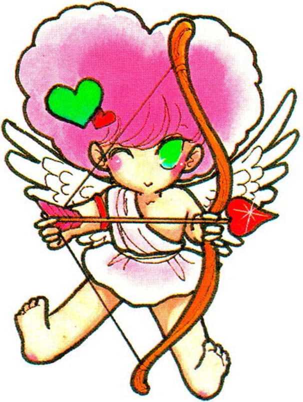
2D アイス・ゴーレム



1D ゴブリン

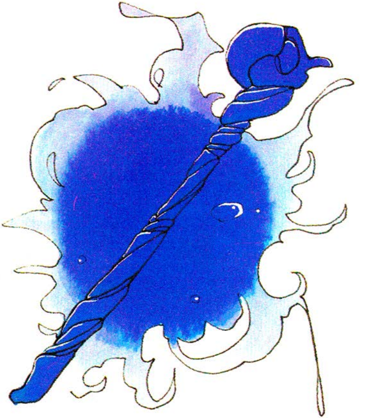


チャーム！



戦闘でアタックカードの代わりに出す
相手のキャラクターカードを奪える

オールマイティ・アタック！

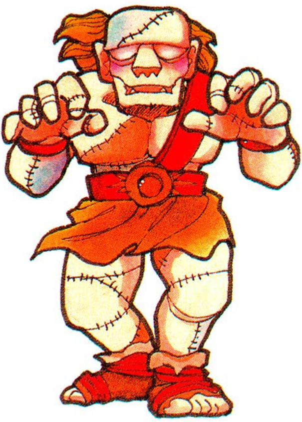


どのエレメンタルトレジャーでも攻撃可

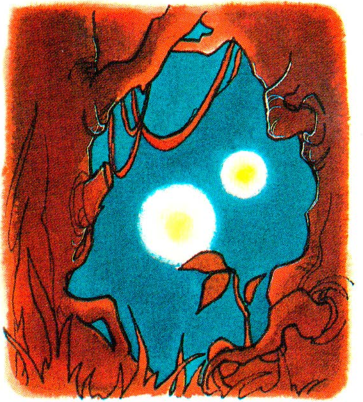
2D バンシー



2D フレッシュ・ゴーレム



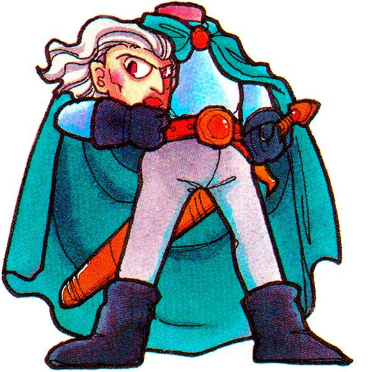
1D ウィル・ウィスプ



3D+2 イフリート



2D デュラハン



1D+2 マッド・ウォリアー



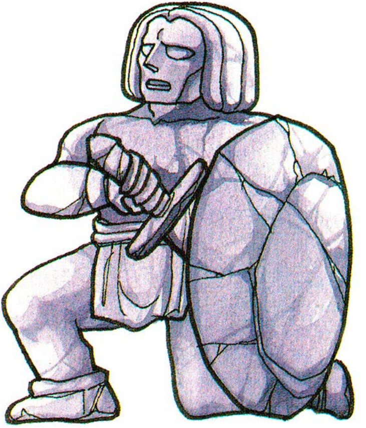
2D+2 フォッグ・デーモン



2D ナイトメア



2D ストーン・ゴーレム



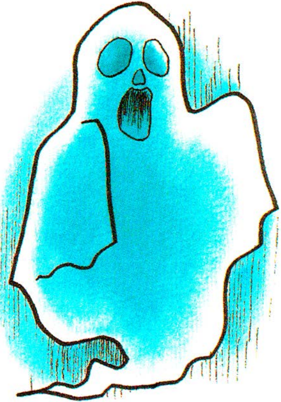
1D+2 インプ



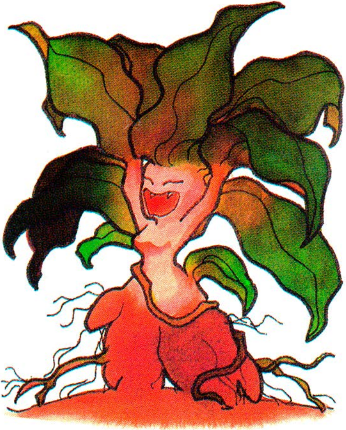
1D ブラウニー



1D+2 ゴースト



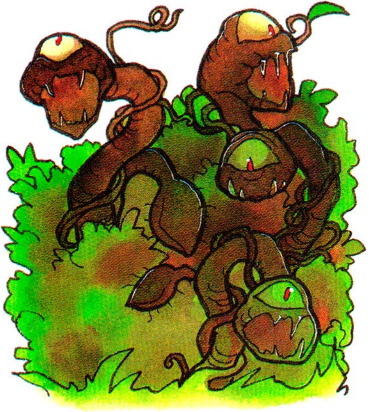
1D エウレカ



3D+2 バジリスク



2D ヴァンパイア・ブッシュ



2D+2 ツインヘッド



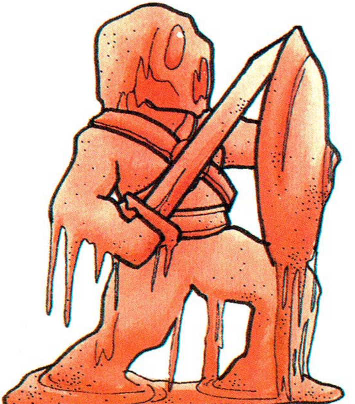
1D+2 グレムリン



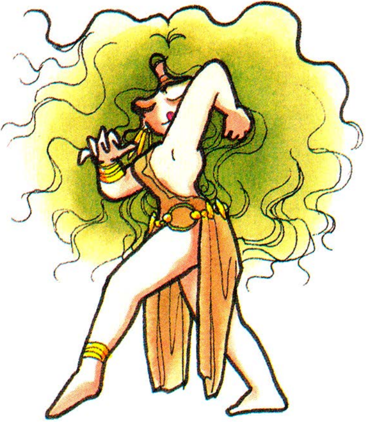
2D ファントム



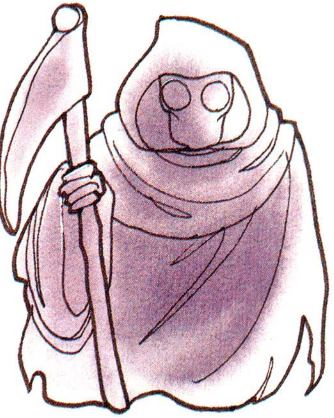
1D+2 サンドマン



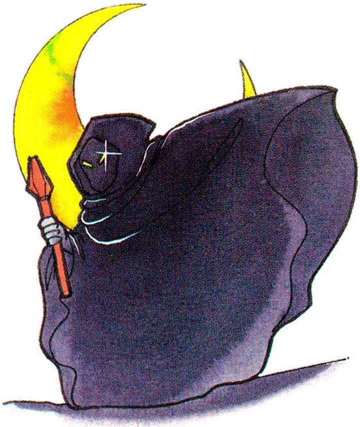
2D+2 サキュバス



2D+2 レイス



2D ナイトストーカー



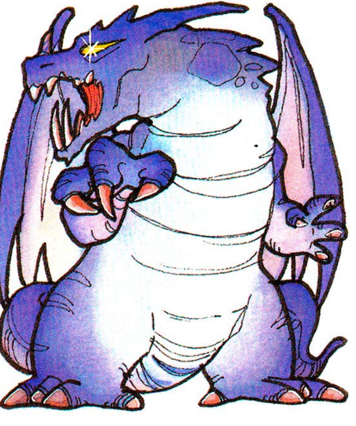
3D ジン



4D デビル



4D ドラゴン



9 シグールド **W**



18 ルフィーア F&A



15 ネイディーン A



12 ボールガード A&W



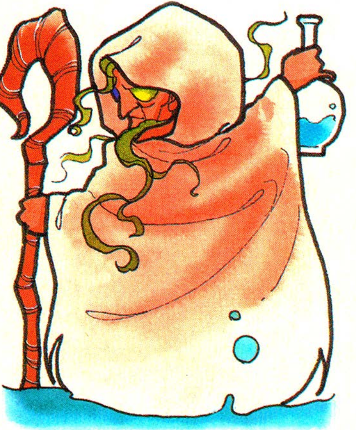
18 ガンダウルフ **ALL**



6 フィオナ **W**



12 ガーラ W&E

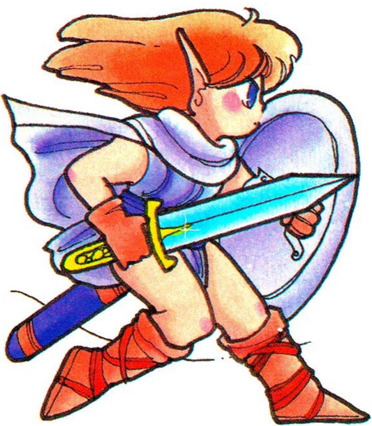


15 ブランドー

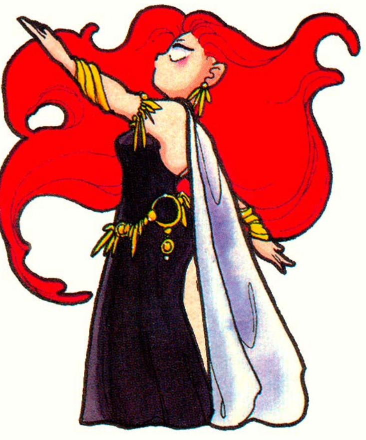
W



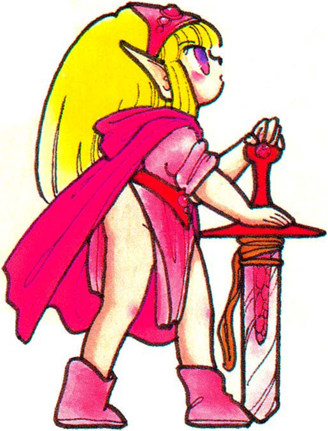
13 ラスィ **A**



12 ディオシェリル ALL



9 ロリエーン F



13 サラ

W

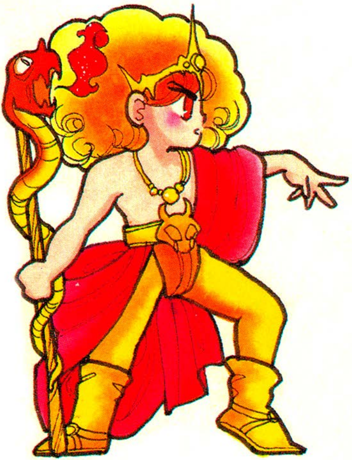


15 グロリア

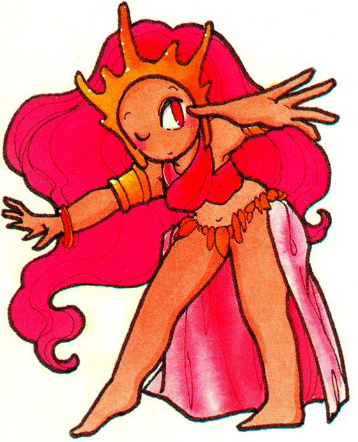
E



15 エリック **F**



6 カリーン F

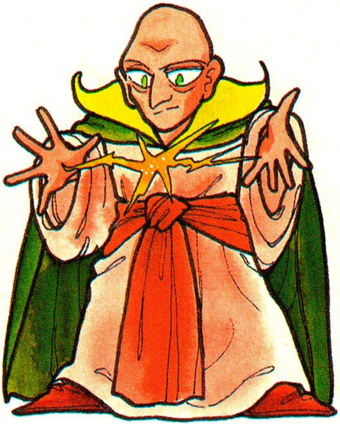


12 ザルサイ F&A



6 ダルーアン

E



13 ナーダ **E**

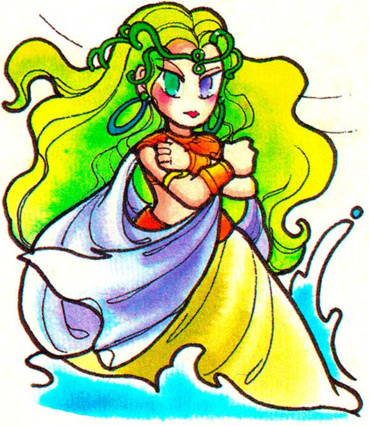


6 リンク **A**

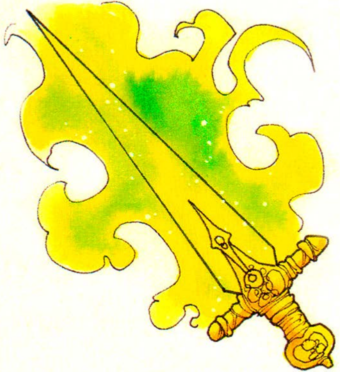


18 ゼルダ

A&W



クリティカルヒット！



自動的勝利
※クリティカルヒットカードで無効

クレリック



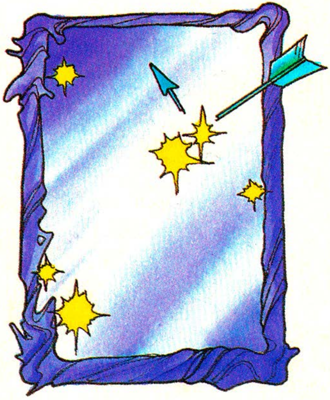
戦闘で失ったキャラクターを取戻せる

プロテクション！



クリティカルヒット、チャームを打消す
※戦闘後に出せる

リフレックスミラー！



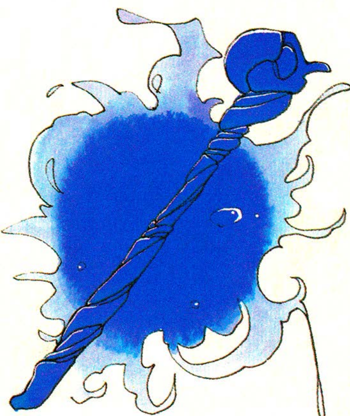
クリティカルヒット、チャームを跳返す
※戦闘後に出せる

ファンブル！（魔法の暴発）



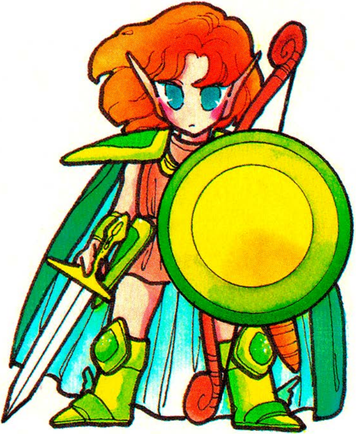
エルフがないと、カードを３枚捨てる

オールマイティ・アタック！



どのエレメンタルトレジャーでも攻撃可

9 エルサイス **E**



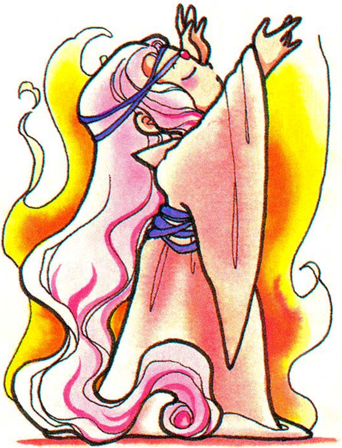
18 ヌート W&E



18 ダヌンチオ E&F



12 ヴィシュナス **E&F**



9 アルル **A**

